KONAMI
AGB-AY5J-JPN
GAME BOY ADVANCE
ゲームボーイ アドバンス
RK249-J1
YU-GI-OH!
遊戯王
デュエルモンスターズ®
5
エキスパート
1
とりあつかいせつ めい しょ
取扱説明書

このたびはゲームボーイアドバンス専用カートリッジ「遊戯王デュエルモンスターズ5エキスパート1」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。
ご使用前に取り扱い方、使用上の注意など、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。
なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

安全に使用していただくために…

⚠ 警告

- 疲れた状態での使用、連続して長時間にわたる使用は、健康上好ましくありませんので避けてください。
- ごくまれに、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビの画面などを見たりしているときに、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などを経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、ゲーム中にこのような症状が起きた場合には、直ちにゲームを中止し、医師の診察を受けてください。
- ゲーム中にめまい・吐き気・疲労感・乗り物酔いに似た症状などを感じたときは、直ちにゲームを中止してください。その後も不快感が続いている場合は医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。
- ゲーム中に手や腕に疲労、不快や痛みを感じたときは、直ちにゲームを中止してください。その後も不快感が続いている場合は、医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。
- 他の要因により、手や腕の一部に障害が認められたり、疲れている場合は、ゲームをすることによって、症状が悪化する可能性があります。そのような場合は、ゲームをする前に医師に相談してください。
- 目の疲労や乾燥、異常に気が付いた場合、一旦ゲームを中止し、5～10分の休憩をとってください。

⚠ 注意

- 長時間ゲームをするときは、適度に休憩をとってください。めやすとして1時間ごとに10〜15分の小休止をおすすめします。

機器の取り扱いについて…

⚠ 警告

- 運転中や歩行中の使用、航空機内や病院など使用が制限または禁止されている場所での使用は絶対にしないでください。事故やけがの原因となります。

⚠ 注意

- カートリッジはプラスチック、金属部品、リチウム電池が含まれています。燃やすと危険ですので、廃棄する場合は各自治体の指示に従ってください。

使用上のおねがい

- 湿気やホコリ、油煙の多い場所、高温になる場所での使用、保管はしないでください。
- 本体の電源スイッチをONにしたままカートリッジを抜き差ししないでください。
- 物に当てたり、落下させるなど、強い衝撃を与えないでください。
- カートリッジ内部に液体をこぼしたり、異物などを入れたりしないでください。
- 端子部に指や金属で触らないでください。
- 分解や改造をしないでください。
- 濡れた手や汗ばんだ手で触らないでください。

本品は、○印のついている機器に使用できます。

ゲームボーイアドバンス	ゲームボーイカラー	ゲームボーイ（ゲームボーイポケット／ライト）	スーパーゲームボーイ（スーパーゲームボーイ2）
○	×	×	×

アドバンス専用通信ケーブル対応

Contents もくじ

Introduction はじめに

遊戯王デュエルモンスターズとは？

「遊戯王デュエルモンスターズ」とは、『週刊少年ジャンプ』に連載中のマンガ「遊☆戯☆王」に登場するカードゲームを作品中の設定に基づいてカードゲーム化したものです。カードにはモンスター・魔法・罠カードがあり、たくさんの種類が存在します。カードバトルとカード集めの両方を楽しんでください。

究極のデュエルシミュレーター誕生！

この「遊戯王デュエルモンスターズ5エキスパート1」は、すでに発売されている「遊戯王デュエルモンスターズⅠ・Ⅱ・Ⅲ・4」とは異なり、「遊戯王オフィシャルカードゲーム デュエルモンスターズ」を完全シミュレートしています。ルールは《新エキスパートルール》を完全再現しており、チェーンコンボやリバース効果なども当然あります。
また、カードは第1期シリーズ「Vol.1」から第2期シリーズ「Curse of Anubis」までとプラスαを完全収録しており、カードの入手方法はパックによる入手となります。
まさに「遊戯王オフィシャルカードゲーム デュエルモンスターズ」そのものなのです！

「遊戯王オフィシャルカードゲーム デュエルモンスターズ」の《新エキスパートルール》をよく知らない方は、P.24～52をしっかり読んで遊び方を理解してください。

操作方法

基本の操作方法です。詳しくは各説明ページをご覧ください。

Lボタン

「カバン&デッキ」で、画面表示を切り替えます。また、デュエル時、ウインドウの表示/非表示を切り替えます。

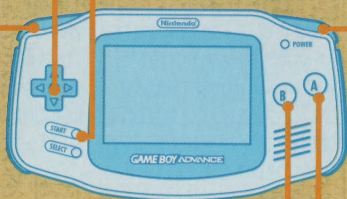
Rボタン

「カバン&デッキ」で、画面表示を切り替えます。また、デュエル時にドローフェイズでカードを引きます。

✚ボタン

カーソルを移動させ、メニューやコマンド、カードなどを選びます。

STARTボタン

デュエル時、自分のターンを終了する時に使います。

Bボタン

コマンドなどをキャンセルしたり、前の画面に戻る時に使います。また、デュエル時にバトルフェイズへ移る時に使います。

Aボタン

メニューやコマンド、カードなどの決定に使います。またメッセージの続きを表示する時に使います。

ゲームの始め方

カートリッジをゲームボーイアドバンス本体にセットし、電源スイッチを入れてください。オープニングデモが流れた後、タイトル画面が表示されたら、STARTボタンを押してください。

※オープニングデモ画面はSTARTボタンでスキップできます。

タイトル画面でSTARTボタンを押すと、3つのメニューが表示されます。✚ボタン◀▶で選びAボタンで決定してください。

NEW GAME

ゲームを最初からプレイします。
デュエルネームを登録し、デッキを入手してください。

▶デュエルネームの入力

1 ✚ボタンでカーソルを移動させて文字を選び、Aボタンで入力していきます。Bボタンで入力した文字を消すことができます。また、L/Rボタンで文字の種類（ひらがな/カタカナ/アルファベット/数字）を切り替えることができます。

2 入力が終了したらSTARTボタンを押してください。カーソルが「OK」に移動しますので、Aボタンで決定します。

※デュエルネームは、「オプション」の「ネームヘンコウ」（➡P.15）でゲーム中に変更可能です。

▶デッキの選択

次にデッキを選択します。これがプレイヤーの初期デッキになります。デッキは3種類あり、それぞれ違うカード構成になっています。✚ボタン◀▶で好きなデッキを選びAボタンで決定してください。

▶データの初期化

すでにゲームをプレイしていてセーブデータがある状態で「NEW GAME」を選択すると、右の画面が表示されます。**STARTボタンを押すとそれまでのプレイデータが全てなくなり**、最初からのプレイとなりますのでご注意ください。初期化をやめる場合は、Bボタンを押してタイトル画面に戻ります。

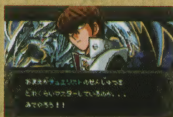
CONTINUE

前回の続きからプレイします。

▶セーブ/ロードについて

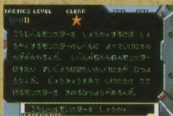
本ゲームは自動的にセーブ/ロードが行われるシステムになっています。プレイ中、セーブデータは随時上書きされ、プレイデータが保存されていきます。
そして電源スイッチを入れるとセーブデータがロードされ、前回のプレイ状態からゲームを開始できるようになります。

D-TACTICS

デュエルの戦術に関する練習問題を解いていくモードです。与えられた条件（フィールド上のカードや手札が決められています）で、**1ターン内に相手のライフポイントを0にすれば問題クリア**です。問題は全部で24問あります。最初は6問しか選べませんが、クリアしていくと選べる問題が増えていきます。「TACTICS LEVEL」とはその問題の難易度のことで、ゲージが多いほど難しいことを表しています。

問題001～006はデュエルの基礎練習です。初心者の方は、モンスターカードの出し方や戦闘、魔法・罠カードの使い方などをここでマスターしましょう！

▶D-TACTICSの進め方

1 まず✚ボタンでカーソルを移動させ問題を選びAボタンで決定してください。1画面に12問表示され、L/Rボタンで別の問題画面と切り替えることができます。Bボタンでタイトル画面に戻ります。

2 次に問題の条件が表示されます。これは問題を解くためのヒントにもなりますので、よく読んでください。Aボタンを押すとデュエルがスタートします。

※デュエルの進め方や操作方法について、詳しくは「デュエルの進め方」（➡P.20）をご覧ください。

ゲームモード

タイトル画面で「NEW GAME」または「CONTINUE」を選択しゲームを開始すると、ゲームモード選択画面が表示されます。

✚ボタン◀▶でプレイするモードを選びAボタンで決定してください。Bボタンでタイトル画面に戻ります。

キャンペーン

様々なキャラクターとデュエルをします。最初は遊戯や城之内ら5人としか対戦できませんが、勝ち進んでいくと対戦できるキャラクターが増えていきます。デュエルに勝つとパック（カード5枚入り）を1つ獲得できます。

▶キャンペーンの進め方

1 現在対戦可能なキャラクターが表示されます。✚ボタン◀▶でカーソルを移動させ対戦相手を選び、Aボタンで決定してください。

2 ジャンケン画面が表示されますので、✚ボタン◀▶で選んでAボタンを押してください。ジャンケンに勝った場合は先攻・後攻を選び、Aボタンを押してください。
※ジャンケンに負けた場合、画面上に残っている順番がプレイヤーの順番です。

3 自動的にデッキから5枚のカードが手札として引かれ、デュエル開始です。
※デュエルの進め方や操作方法について、詳しくは「デュエルの進め方」（➡P.20）をご覧ください。

4 デュエルに勝利するとパックを獲得できます。パックは何種類かありますので、✚ボタン◀▶でパックを選びAボタンで決定してください。

5 その後パックに入っていたカードが表示されます。✚ボタン▲▼でカーソルを移動させてカードを選び、Aボタンでそのカードの詳細データを見ることができます。

▶勝利時の獲得パックについて

これは遊戯王OCGの拡張パックと同様のものです。最初は第1期シリーズの「Vol.1/Vol.2/Vol.3」しか選べませんが、キャンペーンで勝ち進んでいくと選べるパックの種類が増えていきます。

デッキ&カバン

所有しているカードの確認やデッキの組み立てを行います。詳しくは「デッキ&カバン」(➡P.17)をご覧ください。

▶デッキの組み立てについて

「キャンペーン」「デュエル」をプレイする場合、モードに入る前に予めデッキを組み立てておいてください。モードに入ってから組み立てることはできません。

デュエル

2台のゲームボーイアドバンスを通信ケーブルで接続して、友達と対戦ができます。なお、キャンペーンモードのようにデュエルに勝利してもパックは手に入りません。また、通信対戦専用ルールとして、通信対戦で使用できない禁止カード（➡P.11）が設定されています。

※接続方法と通信プレイに関する注意点は「通信ケーブルのつなぎ方」（➡P.13）をご覧ください。

▶通信対戦の進め方

1 接続が完了したらゲームボーイアドバンスの電源を入れてゲームを開始し、両プレイヤーがゲームメニュー画面で「デュエル」を選んでAボタンを押してください。

※「デュエル」を選択するとすぐ対戦が始まりますので、デッキは予め組み立てておいてください。

禁止カードがデッキに入っていると警告が表示され、対戦を始めることができません。「デッキ&カバン」に戻り、デッキを確認し、該当するカードをデッキから外してください。禁止カードはカードの情報の欄に、右のアイコンが表示されます。

2 ジャンケン画面が表示されますので、✚ボタン◀▶で選んでAボタンを押してください。勝ったプレイヤーが先攻・後攻を選び、Aボタンを押してください。

3 デッキから5枚のカードが手札として引かれ、デュエル開始です。

※デュエルの進め方や操作方法について、詳しくは「デュエルの進め方」（➡P.20）をご覧ください。

▶通信対戦使用禁止カード

- 7カード
- DNA改造手術
- 浅すぎた墓穴
- あまのじゃくの呪い
- 痛み分け
- 一族の掟
- 大騒動
- カラテマン
- 寄生虫パラサイド
- 強制接収
- 禁止令
- 苦渋の選択
- 検閲
- ゴースト王－パンプキング－
- 古代の遠眼鏡
- コトダマ
- 細菌感染
- 催眠術
- しびれ薬
- 邪悪な儀式
- 真実の眼
- ダーク・アイズ・イリュージョニスト
- ダークファミリア
- 連鎖破壊
- 地殻変動
- 天使の手鏡
- トゥーン・デーモン
- トゥーン・ドラゴン・エッガー
- トゥーン・マーメイド
- トゥーン・ワールド
- ドーピング
- 時の機械－タイム・マシーン
- 刻の封印
- 墓荒らし
- 光の封札剣
- 便乗
- ブルーアイズ・トゥーン・ドラゴン
- マジカルシルクハット
- マジックアーム・シールド
- 右手に盾を左手に剣を
- 闇眩ましの城

トレード

2台のゲームボーイアドバンスを通信ケーブルで接続して、友達とカードの交換ができます。交換は両プレイヤーが1枚のカードを選んで交換します。

※接続方法と通信プレイに関する注意点は「通信ケーブルのつなぎ方」（➡P.13）をご覧ください。

▶トレードの進め方

1 接続が完了したらゲームボーイアドバンスの電源を入れてゲームを開始し、両プレイヤーがゲームメニュー画面で「トレード」を選んでAボタンを押してください。
※トレードできるのはカバン内のカードのみですので、必要に応じて予めデッキを組み立てておいてください。

2 トレード画面が表示されます。まず、「カード選択」を選んでAボタンを押してください。カバン画面が表示されますので、トレードするカードを選んでください。✚ボタンでカーソルを移動させてカードに合わせ、Aボタンを押すとアイコンが表示されます。「詳細」でカードの詳細データが見られます。そのカードで問題なければ「OK」を押してトレード画面に戻ります。選び直す場合は、再度「カード選択」を選んでください。

3 トレードするカードの準備ができたら、両プレイヤーが「トレード開始」を選んでAボタンを押してください。カードが交換されます。

▶トレードにおける注意点

融合モンスターカード以外のカードが40枚未満になり、デッキが組めなくなってしまうようなトレードはできませんのでご注意ください。
※融合モンスターカードは、通常のデッキではなく融合デッキに入ります。

▶通信ケーブルのつなぎ方

通信ケーブルを使ったゲームボーイアドバンスどうしのつなぎ方について説明します。

■用意するもの

- ゲームボーイアドバンス……………………………2台
- 「遊戯王デュエルモンスターズ5」カートリッジ…………2個
- ゲームボーイアドバンス専用通信ケーブル………………1本

■接続方法

1. 両方の本体の電源スイッチがOFFになっていることを確認して、各本体にカートリッジをそれぞれセットしてください。
2. 通信ケーブルを各本体の外部拡張コネクタに接続してください。
3. 両方の本体の電源スイッチをONにしてください。
4. 以後の操作方法は、10～12ページをご覧ください。

※1Pは本体に小さい方のプラグが接続されている人になります。

■通信プレイに関するご注意

次のような場合、通信できなかったり、誤動作することがあります。

- ゲームボーイアドバンス専用通信ケーブル以外の通信ケーブルを使用しているとき。
- 通信ケーブルがしっかり奥まで接続されていないとき。
- 通信中に通信ケーブルを抜き差ししたとき。
- 接続ボックスに通信ケーブルを接続しているとき。
- 本体を3台以上接続しているとき。

カレンダー

ゲーム中には架空の時間があって、キャンペーンで1戦すると1日経過していきます。WJやVJが発売されたり、デュエル大会が催されたりします。カレンダー画面で確認できます。

▶アイコンの説明

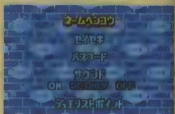
■WJ・VJ発売日

毎週火曜日にはWJが、毎月21日にはVJが発売され、特別パックが手に入ります。

■デュエル大会

毎月第2・4土曜日にデュエル大会が催されます。大会はマッチ戦で行われます。また、大会はこの他にも用意されています。

オプション

✚ボタン▲▼で項目を選び、Aボタンを押してください。Bボタンでゲームモード選択画面に戻ります。

▶ネームヘンコウ

デュエルネームを変更できます。
※入力方法は「デュエルネームの入力」(➡P.05)をご覧ください。

▶セイセキ

各キャラクターとの対戦成績を確認できます。

▶パスワード

遊戯王OCGカードの左下に記載されているパスワード（8桁の番号）を入力して、そのカードを獲得することができます。ただし、パスワード入力によって獲得できるのは各カード1枚のみです。

1 ✚ボタンで入力する数字を選び、Aボタンで決定してください。修正する場合は、L/Rボタンで修正したい箇所を選び、再度入力してください。
2 8桁の数字を入力し終えたら「ENTER」を選んでAボタンを押してください。パスワードが正しければカードを獲得できます。

▶サウンド

サウンドの設定を変更できます。
✚ボタン◀▶で項目を選び、Aボタンで決定してください。

- **ON**　BGM・効果音あり
- **SE ONLY**　効果音のみあり
- **OFF**　サウンドなし

▶デュエリストポイント

デュエルポイントを確認できます。
✚ボタン◀▶で項目を選び、Aボタンで決定してください。

■名前入力/変更　登録ネームの入力
■戻る　オプション画面に戻る

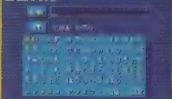
▶デュエルポイントとは？

デュエルに勝つと獲得できるポイントです。通信対戦で勝つと20ポイント、キャンペーンで勝つと10ポイント手に入れることができます。
ある意味「デュエリストとしての強さ」を表しています。
たくさんデュエルしてポイントを獲得し、友達と比べてみましょう。

【登録ネームの入力】

1 ✚ボタン◀▶で「名前入力/変更」アイコンを選び、Aボタンを押すと登録ネームの入力画面が表示されます。

既に登録ネームを入力してある場合は警告文が表示されます。登録ネームを変更するとデュエルポイントは0になってしまいますのでご注意ください。

2 ✚ボタンでカーソルを移動させて文字を選び、Aボタンで入力していきます。修正する場合はBボタンで文字を消去して、再度入力してください。入力が終了したら、カーソルを「決定」に合わせAボタンを押してください。

デッキ＆カバン

所有しているカードを確認できます。ここでデッキを作成します。デッキは40枚以上50枚以下、サイドデッキは15枚で作成してください。ただし、サイドデッキはなくてもデュエルはできます。

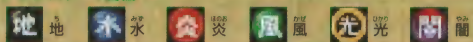
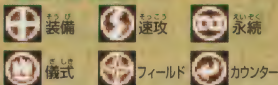
画面の見方と操作方法

■カーソル

✚ボタン▲▼でカーソルを移動します。
✚ボタン◀▶で次（前）の4枚のカードを表示します。

■現在表示されている画面

L/Rボタンで「カバン/デッキ/サイドデッキ」を切り替えます。

▶カードの情報/デッキの情報

▶コマンドアイコン

カーソルをカードに合わせてAボタンを押すと画面左下にコマンドアイコンが表示されます。

■詳細

選択カードの詳細データを表示します。

■サイドデッキ

選択カードをサイドデッキに移します。

■カバン

選択カードをカバンに移します。

■並び替え

カードの並び方を変更します。5通りあります。

■メインデッキ

選択カードをデッキに移します。

■END

ゲームモード選択画面に戻ります。

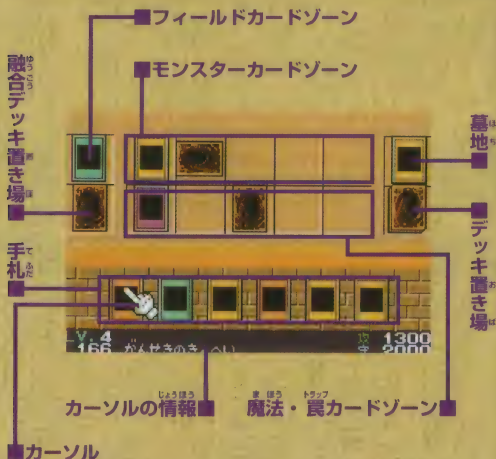
カードの移し方

1. カバンにあるカードをデッキに移す場合は、カバン画面でデッキに入れたいカードにカーソルを合わせてAボタンを押します。
2. アイコンが表示されますので、✚ボタン◀▶で「メインデッキ」アイコンを選びAボタンを押してください。
3. 逆にデッキからカバンに戻す場合は、デッキ画面でカードを選んでアイコンを表示させ、「カバン」アイコンを選んでAボタンを押します。

以上のようにしてカードを入れ替え、デッキやサイドデッキを作成してください。

デュエルの進め方

デュエル時の画面の見方と操作方法を説明します。ルールは「遊戯王オフィシャルカードゲーム デュエルモンスターズ」の《新エキスパートルール》を採用しています。ルールについての詳しい説明はP.24以降をご覧ください。

画面の見方と操作方法

■カーソル

✚ボタンで移動します。カーソルが合っている場所の情報が画面下部に表示されます。
カードに合わせてAボタンを押すとコマンドアイコンが、墓地や融合デッキに合わせてAボタンを押すとそこにあるカードが表示されます。

▶ターンが影響するカードについて

「光の護封剣」や「進化の繭」などは使用する際にターン数が影響します。このようなカードは、カード上にターン数が表示されます。

▶コマンドアイコン

コマンドはカードの種類や状況により変わります。✚ボタン◀▶でアイコンを選びAボタンで決定します。Bボタンでカードの選択に戻ります。

■詳細表示

自分のカードや相手プレイヤーの表向きカードカードの詳細データを見ることができます。

■セット

手札のモンスターカードは裏向き守備表示で、魔法・罠カードは裏向きでフィールドに出します。

■召喚

手札のモンスターカードを表向き攻撃表示でフィールドに出します。

■効果発動

効果モンスターや魔法・罠カードの効果を発動します。

■反転召喚

フィールド上の裏向き守備表示のモンスターを表向き攻撃表示にします。

■攻撃表示

フィールド上の守備表示モンスターを攻撃表示に変更します。

■守備表示

フィールド上の攻撃表示モンスターを守備表示に変更します。

▶カードの状態の確認

フィールドにあるカードの詳細データを表示中にAボタンを押すと、そのカードの状態が表示されます。
※例えば、死者蘇生により墓地からフィールドに出されたカードには「死者蘇生で召喚」というコメントが表示されます。
もう一度Aボタンを押すと、元の表示に戻ります。

▶墓地

✚ボタンでカーソルを移動させ、Aボタンでカードの詳細データを見ることができます。カードは破壊されて墓地に送られた順番に並んでいます。
Bボタンでフィールド画面に戻ります。

▶ウインドウ表示の切り替え

Lボタンで画面左上のウインドウの表示/非表示を切り替えます。

- 相手のライフポイント
- 自分のデッキのカード枚数
- 自分のライフポイント
- フィールドの状態
- 現在のフェイズ

デュエルの進め方

1【ドローフェイズ】

Rボタンを押して、自分のデッキからカードを1枚引き、自分の手札に加えます。

2【スタンバイフェイズ】
このフェイズで発動する魔法や効果のカードがフィールド上にある場合、画面に指示が出ますので、それに従ってください。

3【メインフェイズ1】
モンスターカードや魔法・罠カードをフィールドに出したり使ったりします。カードに指示を与える場合、カーソルをカードに合わせてAボタンを押し、コマンドアイコン（➡P.21）を表示させて行います。高レベルモンスターを召喚したり魔法や効果を発動する場合は、画面に指示が出ますので、それに従ってください。

Bボタンを押すとバトルフェイズに入るかどうか訊ねられます。入るならAボタンを、止めるならBボタンを押してください。

4【バトルフェイズ】
攻撃させるモンスターにカーソルを合わせAボタンを押します。その後攻撃対象を選んでAボタンを押すと戦闘になります。

全ての攻撃表示モンスターに指示を出し終えると、自動的にメインフェイズ2に入ります。また、まだ攻撃に参加できるモンスターがいる場合でも、Bボタンを押すとメインフェイズ2に入るかどうか訊ねられ、バトルフェイズを終了することができます。

5【エンドフェイズ】
全ての行動を終えたら、STARTボタンを押して自分のターンを終了します。

項目1〜5を両プレイヤーが繰り返し、勝敗が決定した時点でデュエル終了となります。

ゲームの遊び方

本ゲームの遊び方やルールは「遊戯王オフィシャルカードゲーム デュエルモンスターズ」の《新エキスパートルール》を採用しています。
※本ゲームのルールは、2001年4月末日付けOCG事務局 公式新エキスパートルールに準拠しています。

デュエルの基本事項

▶カード

ゲームに使用するカードは大きく分けてモンスターカード・魔法カード・罠カードの3種類があります。

モンスターカード

相手プレイヤーを攻撃するために使用するカードです。特殊な効果を持つ強力なカードなどもあります。絵柄違いも含め全701種類あります。

魔法カード

モンスターの能力アップやフィールド地形の変化など効果は様々です。このカードの使い方がデュエルの行方を左右します。全148種類あります。

罠カード

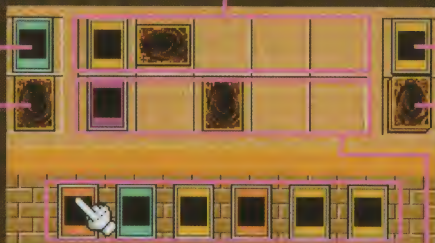
フィールドにセットして使います。相手プレイヤーの攻撃や魔法に対応して発動し、その効果を打ち消したりします。全72種類あります。

▶デュエルフィールド

デュエルフィールドは対戦中に自分が出したカードや捨てるカードを置くところです。対戦は下図のフィールドが向かい合わせに置かれます。また、カードを並べる場所は以下のように決まっています。

フィールドカードゾーン
フィールド魔法カードを置きます。

モンスターカードゾーン
モンスターカードを置きます。

墓地
破壊されたカードを置きます。

融合デッキ置き場
融合モンスターカードのデッキを置きます。

魔法＆罠カードゾーン
魔法・罠カードを置きます。

デッキ置き場
デッキを置きます。ドローフェイズにここから1枚カードを引きます。

手札
手札を並べます。このカードをフィールドに出します。

対戦の方法

1 このカードゲームでは相手と対戦し、1回勝ち負けがつくことをデュエルと呼びます。

2 マッチはデュエルを3回行います。先に2勝した方が勝者となります。「1勝2分け」の場合は1勝した方が勝者です。「1勝1敗1分け」「3分け」の場合、そのマッチはお互い引き分けとなります。

※本ゲームでは基本的に対戦は1回勝負のデュエルで行われます。カレンダーにあるデュエル大会などはマッチで行われます。

デッキの作り方

1 デュエルで使用する自分の手持ちカード群をデッキと呼びます。本ゲームでは、デッキは40枚以上50枚以下で作ります。

2 対戦で使用するデッキとは別に、15枚の予備カードを用意することができます。これをサイドデッキと呼びます。サイドデッキのカードは、マッチにおいてデュエルとデュエルの間に、対戦で使用するデッキのカードと入れ替えることが可能です。戦略に応じて交換しましょう。ただし、最初に用意したデッキ枚数と同じ枚数になるようにしてください。

※サイドデッキはマッチにおいて使う予備カードですので、なくてもデュエルはできます。

3 デッキ・サイドデッキに入れられていないカードは全てカバンに入っています。カバンからカードを出し入れしてデッキ・サイドデッキを作ってください。

4 対戦で使用するカードはデッキ・サイドデッキを合わせて、同じカードを**最大3枚**までしか入れることはできません。ただし、カードによっては**1枚**しか入れられない「**制限カード**」と、**2枚**までしか入れられない「**準制限カード**」があります。

▶制限カード

- サンダー・ボルト
- ブラック・ホール
- 封印されし者の右足
- 封印されし者の左足
- 封印されし者の右腕
- 封印されし者の左腕
- 封印されしエクゾディア
- 心変わり
- 強欲な壺
- ハーピィの羽帚
- 聖なるバリア－ミラーフォース－
- 強引な番兵
- 死者蘇生
- 強奪
- サイバーポッド
- カオスポッド
- キラー・スネーク
- 人造人間 サイコ・ショッカー
- 押収
- 巨大化
- 苦渋の選択
- 補充要員
- 停戦協定
- リビングデッドの呼び声
- 王宮の勅命

▶準制限カード

- 大嵐
- 天使の施し
- いたずら好きな双子悪魔
- 抹殺の使徒
- 破壊輪
- 黒き森のウィッチ
- クリッター
- フォース
- 遺言状
- 光の護封剣

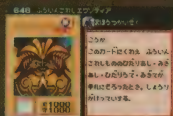
※制限カード・準制限カードは、2001年1月15日付けOCG事務局発表のものに準拠しています。

勝利条件

デュエルの勝敗は、下記のルールに基づいて判定します。

1. デュエルは両プレイヤーが8000ポイントのライフポイントを持ってスタートします。ライフポイントは、プレイヤーやモンスターが攻撃を受けたり、防御に失敗した場合に減っていきます。相手のライフポイントを0にすれば勝ち、逆に0にされれば負けになります。
2. プレイヤーと相手のライフポイントが同時に0になった場合、そのデュエルはお互いに引き分けとなります。
3. どちらかデッキが先になくなり、カードを引くことができなくなった場合、その時点で先にデッキからカードを引けなくなったプレイヤーの負けです。
4. 自分の手札にエクゾディアシリーズの5枚のカードが全て揃った場合、その時点で揃えたプレイヤーの勝ちとなります。また、デュエルの最初に手札を5枚引いた時、これらのカードが揃った場合も同様に勝利となります。

▶エクゾディアシリーズ

- 封印されし者の右足
- 封印されし者の左足
- 封印されし者の右腕
- 封印されし者の左腕
- 封印されしエクゾディア

ゲームの進行

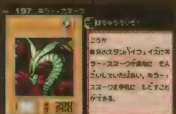
デュエルはルールに基づき、以下の手順に従って進めます。

1 予めデッキを組み立てておきます。デッキは40枚以上50枚以下、サイドデッキは15枚で構成されているか確認してください。

2 まず先攻・後攻を決めます。ジャンケンの勝者が好きなほうを選べます。ただし、マッチの場合は前のデュエルの敗者に選択権があります。

3 デッキのカードが上から順に5枚自動的に引かれます。これが手札となります。

4 【ドローフェイズ】
プレイヤーは自分のデッキの一番上からカードを1枚引きます。先攻のプレイヤーも開始直後のターンからカードを引けます。

5 【スタンバイフェイズ】
このフェイズで使用したり、効果が発動するモンスターや魔法・罠カードがあります。カードにこのフェイズで行わなければならないことが書かれている場合、その指示に従ってください。

6【メインフェイズ1】

モンスターや魔法・罠カードを出したり使ったりできます。それぞれのカードはデュエルフィールドの決められた場所に出されます。
魔法や効果の力を借りずに手札からモンスターカードを出すことを「召喚」と呼びます。召喚した時には、そのカードの表示形式を必ず選択します。攻撃表示の場合はカードは表向きで縦に置かれ、守備表示の場合は裏向きで横に置かれます。すでにフィールド上に出ているモンスターは、このフェイズで表示形式を1回だけ変更することができます。一度表示形式を変更したモンスターは、特別な場合を除きそのターンに再度表示形式を変更することはできません。
魔法カードを出すときは、表向きでも裏向きでも構いません。罠カードは裏向きで出します。そしてカードを表向きにした時点でそのカードに書かれている効果が現れます。また、その魔法カードの効果は基本的に表にしたとき1回限りのみ有効で、効果発動後破壊されて墓地に送られます。例外としてモンスターを強化する装備魔法カードやフィールド魔法カード、または永続魔法カードはフィールドに残り続けます。罠カードに関しても永続でない限り、発動後破壊されます。また、融合や儀式もメインフェイズで行います。
モンスターカードや魔法・罠カード（フィールド魔法カードは除く）はそれぞれ自分のフィールドに同時に5枚までしか存在できません。すでにフィールド上に5枚出ている場合、1枚を捨てて新しいカードを出すということはできません。この場合は何らかの方法でカードを破棄するしかありません。

7【バトルフェイズ】

フィールドに出ている表向き攻撃表示モンスター1体につき1回ずつ相手に攻撃させることができます。(ただし、バトルフェイズは必ず行わなければいけないわけではありません。)

フィールドに出ている攻撃表示のモンスターなら何体でも攻撃に参加させることができます。(守備表示のモンスターはメインフェイズで攻撃表示に変更してから攻撃してください。)攻撃をした場合、相手フィールドにモンスターカードがいれば、モンスターが攻撃対象となります。(基本的に相手フィールドにモンスターがいるとプレイヤーを直接攻撃できません。)ただし、先攻の1ターン目はモンスターカードをフィールドに出せますが、攻撃はできません。後攻の1ターン目から攻撃が可能です。また、バトルフェイズ中は基本的に速攻魔法カード以外の魔法カードの効果は発動しません。

モンスターを攻撃する手順は次の通りです。バトルフェイズに入り、攻撃側プレイヤーは自分のどのモンスターで相手のどのモンスターを攻撃するかを決定します。相手のフィールドにモンスターがいなければ、攻撃対象は相手プレイヤーのみです。自分のモンスター1体が攻撃できるのは、相手のモンスター1体かプレイヤー1人です。また、一度攻撃したモンスターは、そのターンに再び攻撃することはできません。最初のモンスターによるバトルが終わったら、攻撃側プレイヤーは次のモンスターを選んで戦闘を行うことができます。

これをフィールド上の攻撃表示モンスター全てに繰り返します。ただし、攻撃表示モンスター全てに攻撃させる必要は有りませんので、状況に応じてどうするか決めてください。相手の裏向きモンスターを攻撃した場合、そのカードは表向きになりますので、それがリバース効果モンスターだった場合は効果が発動します。
攻撃に参加したモンスターは攻撃表示を選択したとみなされます。表示形式を決定したことになりますので、そのターンは守備表示に変えることはできません。
使用した魔法カードや破壊されたモンスターカード・罠カードはデュエルフィールド上の墓地に置かれます。そして、これらのカードは特殊な場合を除き、そのデュエルでは使用することはできません。

8 【メインフェイズ2】

バトルフェイズ終了後に始まります。メインフェイズ1でモンスターを召喚していない場合はフィールド上に出すことができます。また、融合や儀式を行ったり、魔法・罠カードをフィールドに出したり使ったりすることができます。

9 【エンドフェイズ】

自分のターンを終わります。この時点で手札が6枚を越えている場合、6枚になるように選んで捨てなければなりません。その後、相手ターンへと移ります。

10 【デュエル終了】

相手プレイヤーと交互にドローフェイズからエンドフェイズまでを繰り返します。そして、どちらかが勝利条件を満たした時点でデュエル終了です。

▶フェイズの流れ

デュエルの進行を図にすると、以下のようになります。

デッキを組み立てる
先攻・後攻を決める
手札を5枚引く

↓ デュエル開始

自分のターン

- ドローフェイズ
- スタンバイフェイズ
- メインフェイズ1
- バトルフェイズ
- メインフェイズ2
- エンドフェイズ

↓

相手のターン

↓ 勝利条件を満たす

デュエル終了

戦闘上のルール

ダメージの判定

デュエル中に戦闘をしたモンスターは、ルールに基づいて以下のように判定されます。

▶相手モンスターが攻撃表示の場合

プレイヤーが攻撃をした相手モンスターが攻撃表示の場合、ダメージの大きさはお互いの攻撃力を比較し判定します。

▶自分の攻撃力 > 相手の攻撃力

攻撃をした自分のモンスターの攻撃力が攻撃を受けた相手モンスターの攻撃力より高い場合、攻撃を受けた相手モンスターが破壊されます。そして、攻撃力の差の数値分が相手プレイヤーのライフポイントから引かれます。

▶自分の攻撃力 = 相手の攻撃力

攻撃をした自分のモンスターの攻撃力が攻撃を受けた相手モンスターの攻撃力と同じ場合、自分・相手両方のモンスターが破壊されます。この場合、両プレイヤーのライフポイントに影響はありません。

▶自分の攻撃力 < 相手の攻撃力

攻撃をした自分のモンスターの攻撃力が攻撃を受けた相手モンスターの攻撃力より低い場合、攻撃をした自分のモンスターが破壊されます。そして、攻撃力の差の数値分が自分のライフポイントから引かれます。

▶相手モンスターが守備表示の場合

プレイヤーが攻撃をした相手モンスターが守備表示の場合、ダメージの大きさは攻撃モンスターの攻撃力と攻撃を受けたモンスターの守備力を比較し判定します。

▶自分の攻撃力 > 相手の守備力

攻撃をした自分のモンスターの攻撃力が攻撃を受けた相手モンスターの守備力より高い場合、攻撃を受けた相手モンスターが破壊されます。この場合、両プレイヤーのライフポイントに影響はありません。

▶自分の攻撃力 = 相手の守備力

攻撃をした自分のモンスターの攻撃力と攻撃を受けた相手モンスターの守備力が同じ場合、自分・相手両方のモンスターともに影響ありません。また、両プレイヤーのライフポイントにも影響はありません。

▶自分の攻撃力 < 相手の守備力

攻撃をした自分のモンスターの攻撃力が攻撃を受けた相手モンスターの守備力より低い場合、自分・相手両方のモンスターともに影響ありません。しかし、相手モンスターの守備力と自分のモンスターの攻撃力の差の数値分が自分のライフポイントから引かれます。

▶相手モンスターがいない場合

相手プレイヤーに直接攻撃。攻撃を仕掛けたモンスターの攻撃力の数値が相手のライフポイントから引かれます。

モンスターの召喚について

▶生け贄召喚について

レベル5以上の高レベルモンスターを召喚するためには、フィールド上のモンスターを生け贄に捧げる（墓地に送る）ことが必要です。これを生け贄召喚と呼びます。
レベル5～6のモンスターを召喚するなら1体、レベル7以上のモンスターを召喚するなら2体のモンスターを生け贄に捧げなければなりません。
生け贄召喚をする場合も通常の召喚扱いとなりますので、すでにモンスターを召喚してしまったターンには生け贄召喚できません。また、レベル5以上のモンスターを「死者蘇生」などで蘇らせるときは、生け贄の必要はありません。

▶特殊召喚について

「融合」「儀式」「死者蘇生」などの魔法・罠カードや効果モンスターの効果でモンスターが呼び出されることを特殊召喚といいます。
特殊召喚は1ターンに可能な限り何回でも行えます。ただし、決められた手順に沿って行う必要があります。
また、特殊召喚は通常の召喚扱いとはならないので、同じターンに通常の召喚（または生け贄召喚）をすることが可能です。
※融合については「魔法&特殊モンスターカードについて」の「融合とは？」（➡P.38）を、儀式については「儀式モンスターカードとは？」（➡P.40）をご覧ください。

バトルフェイズの流れ

バトルフェイズは以下の4ステップで構成されています。

スタートステップ	バトルフェイズに入ります。このステップではお互いのプレイヤーは速攻魔法や罠を使うことが可能です。
バトルステップ	攻撃を仕掛けるモンスター1体とその攻撃目標となるモンスターを決めます。ここでも、お互いのプレイヤーは速攻魔法や罠を使うことが可能です。
ダメージステップ	戦闘を行いダメージを計算します。モンスターのリバース効果などはこのステップの最後に発揮されます。ただし、ダメージ計算で破壊が確定したモンスターに対して効果を適用できません。
エンドステップ	バトルステップとダメージステップを可能な限り繰り返した後、することがなければ戦闘を終了します。ここでも速攻魔法や罠が使えます。

魔法＆特殊モンスターカードについて

▶装備魔法カードとは

モンスターを強化する装備魔法カードは、カードに書かれている装備対象となるモンスターにのみ使用可能です。また、表向きのモンスターカードに対し使用できます。

▶フィールド魔法カードとは

地形を変化させることができます。モンスターには種族・属性によって有利・不利な地形があり、それによって能力が影響を受けます。
フィールド魔法カードは全フィールド上に1枚のみ出すことができ、後から出したカードの効果が有効となります。その時、前のフィールド魔法カードは墓地に送られます。また、フィールド魔法カードが破壊されてしまった場合、地形はゲームスタート時の状態に戻ります。

▶融合とは

融合とは、自分のモンスターカード2枚以上と「融合」魔法カード1枚によって別のモンスターを呼び出すことができるルールです。決められた融合素材となるモンスター2体以上がフィールドもしくは手札にいる時に「融合」魔法カードを使うと融合できます。融合できるモンスターの種類は、融合で呼び出すモンスター（これを融合モンスターカードと呼びます）に個別に表記されています。
融合モンスターは融合デッキから出現し、破壊されれば墓地に送られ、手札に戻された場合は融合デッキに戻ります。
融合モンスターは特殊召喚扱いとなるため、「落とし穴」などの対象にはなりません。

融合は以下の手順で行われます。

1 融合素材となるモンスターAとBがフィールドまたは手札にいる状態で、手札の融合カードをフィールドの魔法＆罠カードゾーンに出して使用します。

2 モンスターAとBを融合してできる融合モンスターCが融合デッキからモンスターカードゾーンに出されます。（融合デッキとは、融合モンスターカードだけで作られたカード群のことで、通常使用するデッキとは別に、フィールドの融合デッキ置き場に置かれています。）

3 融合に使用したモンスターAとB、それと融合カードはデュエルフィールドの墓地に置かれます。

▶効果モンスターカードとは

モンスターでありながら、魔法のような効果を持っているカードを効果モンスターと呼びます。詳しい効果については各カードに書かれています。効果カードには様々な種類があり、「リバース効果」の発動には条件があります。

リバース効果の発動は以下の手順で行われます。

1 リバース効果モンスターの効果は、自分の意志に関係なく、フィールド上でカードが裏から表になった時に効果が発動します。敵に攻撃されて表になった時や、魔法や効果の力で表になった時も効果は発動します。（「光の護封剣」などでは発動しますが、「サンダー・ボルト」などはカードは裏向きから表向きにならず破壊されるため、効果は発動しません。）

2 自分の意志で効果を発動したい場合は、まず守備表示でフィールドに召喚し、次のターンで表向きにして効果を発動させます。

▶儀式モンスターカードとは

通常のモンスターの召喚とは違い、特殊な手順で降臨させる必要のあるカードを儀式モンスターカードと呼びます。
儀式モンスターを降臨させるには、その儀式モンスター専用の儀式カード（魔法カード）と、合計の星（レベル）の数が降臨させる儀式モンスターのレベルと同じ数になるような生け贄モンスターカードが必要となります。
また、儀式モンスターは特殊召喚扱いとなるため、「落とし穴」などの対象にはなりません。

儀式モンスター「スカルライダー」の降臨を例に、儀式の方法を説明します。

1. 儀式モンスターカード「スカルライダー」が手札にあり、上記の条件を満たす生け贄がフィールドか手札にある時、儀式魔法カード「スカルライダーの復活」をフィールドの魔法＆罠カードゾーンに出して使用します。
2. フィールドもしくは手札のモンスターから、星の数が合計6個以上になるように生け贄を捧げます。
3. 「スカルライダーの復活」と生け贄となったモンスターカードは墓地に送られ、「スカルライダー」がフィールド上に降臨します。

▶生け贄の星の数について

レベル6の儀式モンスターの生け贄を選ぶ場合、まずレベル1のモンスターを選び、次にレベル6のモンスターを選ぶというような選び方はできません。生け贄として1体でも十分星の数が足りるモンスターを2体目以降の生け贄として選ぶことはできませんのでご注意ください。

カード

カードの種類

使用するカードには以下の種類があります。

▶モンスターカード

モンスターカードとは相手のプレイヤーを攻撃するために使用する基本カードです。モンスターカードには種族と属性があり、種族は20種類、属性は6種類から構成されています。種族や属性の違いは、魔法カードなどから受ける効果に影響します。また、モンスターカードにはレベル（星）があり、これはそのモンスターの総合的な強さを示します。

▶種族			
ドラゴン	獣	恐竜	雷
魔法使い	鳥獣	爬虫類	水
アンデット	悪魔	魚	炎
戦士	天使	海竜	岩石
獣戦士	昆虫	機械	植物

▶属性	
地	風
水	光
炎	闇

1ターンに1体、メインフェイズに召喚することが可能です。ただし、高レベルモンスターを召喚するには生け贄となるモンスターが必要です。
通常のモンスターカードの色は黄土色です。
※生け贄召喚については「モンスターの召喚について」の「生け贄召喚について」（➡P.36）をご覧ください。

モンスターカードには様々な種類があります。特別な召喚方法を必要とする「融合モンスターカード」「儀式モンスターカード」、特殊な効果を持つ「効果モンスターカード」があります。

▶融合モンスターカード

融合モンスターカードとは、融合カード（魔法カード）と融合素材2体以上によって呼び出される特別なモンスターカードです。基本的な能力は通常のモンスターカードと変わりませんが、それをフィールドに出す手順が通常のモンスターカードと異なります。
※融合の手順については「魔法＆特殊モンスターカードについて」の「融合とは」（➡P.38）をご覧ください。
融合モンスターカードの色は青紫色です。
融合によって作り出されたモンスターは、特殊召喚扱いとなります。したがって、同じターンに別のモンスターを召喚（または生け贄召喚）することが可能です。また、モンスターの効果などで手札に戻される場合、手札には行かず融合デッキに戻ります。

▶儀式モンスターカード

儀式モンスターカードとは、その儀式モンスター専用の儀式魔法カードと一定条件を満たす生け贄モンスターカードによって降臨する特別なモンスターカードです。基本的な能力は通常のモンスターカードと変わりませんが、それをフィールドに出す手順が通常のモンスターカードと異なります。降臨の条件については、各カードに書かれている内容に従ってください。
※儀式の手順については「魔法＆特殊モンスターカードについて」の「儀式モンスターカードとは」（➡P.40）をご覧ください。
儀式モンスターカードの色は青色です。
儀式により降臨したモンスターも特殊召喚扱いとなります。従って、融合モンスターの場合と同じく同ターンに別のモンスターを召喚可能です。

▶効果モンスターカード

効果モンスターカードとは、特殊効果を持っているモンスターカードのことです。効果は大きく以下の5種類に分類されます。詳しくはカードの表記をご覧ください。
効果モンスターのカードの色は**オレンジ色**です。

■リバース

そのモンスターが**裏向きから表向きになった時**に発動される効果です。自分の意志ではなく、敵の攻撃や魔法を受けて表向きになった場合も、その時点で効果は発動されます。

■永続効果

そのモンスターがフィールドで**表向き**になっている間中、**永続**して効果が発動されます。モンスターが表向きから裏向きになった時点でその効果は立ち消えます。

■起動効果

「手札を捨てる」「ライフを払う」など発動させるためにコストが必要な効果です。コストはカードによって様々です。

■誘発効果

「相手のライフポイントにダメージを与えた時」というような、ある事柄をきっかけとして発動する効果です。「～したら」「～時に」という表記が多いのが特徴です。

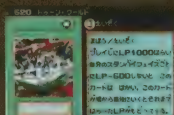
■誘発即時効果

相手のターンで任意に発動させることが可能な特別な効果です。バトルフェイズ中に手札から捨てることで効果を発動する「クリボー」などがこれにあたります。

▶「トゥーン」モンスターについて

効果モンスターカードには、「トゥーン」と呼ばれるモンスターがいます。そして、その召喚及び攻撃には特別なルールがあります。

■トゥーンワールドルール

自分のフィールド上に「トゥーン・ワールド」（魔法カード）がないと召喚できません。トゥーン1体が1回攻撃するには、ライフポイントを500払わなければいけません。（ただし、召喚したターンには攻撃できません。）そして、「トゥーン・ワールド」が破壊された時、トゥーンモンスターも破壊されます。

▶魔法カード

魔法カードには様々な種類があります。速攻魔法以外は基本的に自分のメインフェイズにしか使えません。

※スタンバイフェイズで使用する「邪悪な儀式」など、例外もあります。

■通常魔法

「永続アイコン」がない限り、基本的に発動後に破壊されます。「サンダー・ボルト」など威力の大きな魔法が多くあります。

※3ターンの間フィールドに残る「光の護封剣」など、例外もあります。

■装備魔法

モンスターに装備させます。永続してフィールドに残り続けますが、そのモンスターが破壊されると同時に破壊されます。1体のモンスターに複数装備させることが可能です。

■フィールド魔法

フィールドの地形を変化させるカードです。地形はモンスターの能力に影響を与え、攻撃力や守備力が変化します。

■速攻魔法

バトルフェイズ中にも使用可能な特殊魔法です。フィールドにセットしていれば相手ターンにも発動できます。

■融合

融合モンスターを召喚するために必要なカードです。

■儀式魔法

儀式モンスターを降臨するために必要なカードです。カードによって降臨できるモンスターは決まっています。

▶罠カード

一度フィールドにセットすることにより、次の相手ターンから発動可能なカードです。

■通常罠

「永続アイコン」がない限り、発動後に破壊されます。また、セットした自分のターンに使うことはできません。

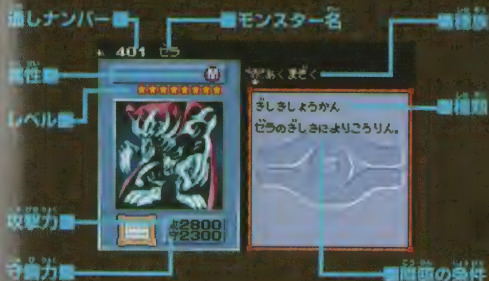
■カウンター罠

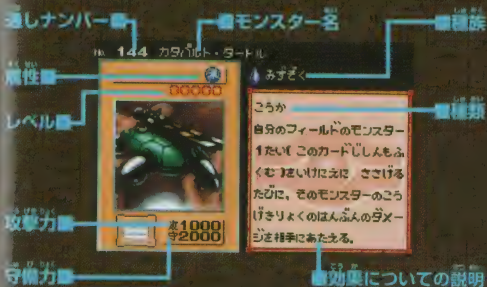
相手の召喚や魔法などに対してカウンターで発動して、それを打ち消す効果を持つ罠です。「カウンターアイコン」が付いています。

カードの見方

ゲーム中、詳細アイコンでカード詳細データが表示されます。

▶モンスターカード

▶融合モンスターカード

儀式モンスターカード

効果モンスターカード

▶魔法カード

通しナンバー
魔法名
種類
No. 532 とっしん
そっこう
まほう/そっこう
モンスター1たいの攻を，はつどうターンのみ+700！
カードの種類
魔法の効果

▶罠カード

通しナンバー
罠名
種類
No. 910 ろくぼうせいのじゅばく
えいぞく
わな/えいぞく
このカードが場にあるかぎり，していモンスター1たいは こうげきと ひょうじのへんこうが できなくなる。していモンスターがはかいされると，このカードも はかいされる。
カードの種類
罠の効果

チェーンについて

チェーンとは？

チェーンによる処理

チェーンとは、複雑な魔法・罠による攻防を分かり易く判定するために作られたルールです。
まず始めに、プレイヤーが魔法をプレイしたとします。するとその魔法は「チェーン1」というブロックに置かれます。もしここで相手プレイヤーがそれに対して魔法や罠などをプレイすると、それは「チェーン2」のブロックに置かれます。こうしてあるプレイに対応して更にプレイをする度にブロックを積み上げていき、どちらもプレイしなくなった時点でそのブロックの効果を上から逆順に処理していきます。

チェーンのプレイ

デュエル中、相手プレイヤーが魔法をプレイしたとします。これが「チェーン1」となります。
そのプレイに対応可能なカードがある場合、画面上に「チェーンしますか？」と表示されます。チェーンする場合は「YES」を選び、カードを使用します。これが「チェーン2」となります。

チェーン中は右の画面が表示され、どのようにチェーンがプレイされているのかを確認できます。
お互いが対応するプレイを行っていき、どちらもプレイしなくなった時点で効果が処理されます。

▶チェーンの仕組み

チェーンは以下のようなブロックで構成されていきます。

▲▲発動した効果の順に積み上げていく▲▲

チェーン4
チェーン3に対応して使用したカウンター罠

チェーン3
チェーン2に対応して使用したカウンター罠

チェーン2
チェーン1に対応して使用した速攻魔法・罠

チェーン1
最初に使用した魔法・通常罠・効果

▼▼新しい効果から処理をする▼▼

積み上げられたブロックの一番上にある新しい効果から順番に処理していきます。

魔法・罠・効果のスピードについて

魔法や罠にはスピードが設定されています。対応するカード以上のスピードがないとチェーンできません。

▶スペルスピード1

スペルスピードの中で一番遅く、どの魔法・罠・効果に対してもチェーンして発動することができません。スペルスピード1のものだけは、同じスピード1であっても対応することができません。

▶スペルスピード1のカード

- 通常魔法　●装備魔法　●フィールド魔法
- 効果モンスター（永続・起動・誘発・リバース）

▶スペルスピード2

スペルスピード1と2に対応してチェーンが可能です。

▶スペルスピード2のカード

- 速攻魔法　●通常罠
- 効果モンスター（誘発・誘発即時効果）

▶スペルスピード3

どのスピードに対しても対応が可能です。これに対応できるのは同じスペルスピード3のものだけです。

▶スペルスピード3のカード

- カウンター罠

チェーンの例

チェーンした状態になった時の処理について説明します。

▶チェーンの積み上げ

プレイヤーAが「サンダー・ボルト」を使い、プレイヤーBのフィールド上のモンスターを一掃しようとします。それに対し、プレイヤーBが「避雷針」を発動。それに対し、さらにプレイヤーAが「盗賊の七つ道具」を発動しました。

■**サンダー・ボルト**：通常魔法/相手フィールド上に存在する全てのモンスターを破壊する。
■**避雷針**：通常罠/相手が「サンダー・ボルト」を使用した時、自分のモンスターの代わりに相手モンスターを全て破壊する。
■**盗賊の七つ道具**：カウンター罠/1000ライフポイントを払う。罠カードの発動を無効にし、それを破壊する。

▶チェーンの処理結果

「盗賊の七つ道具」の効果で「避雷針」が無効になり、「サンダー・ボルト」の効果はそのまま無事に適用され、結果Bのフィールド上のモンスターは全て破壊される。

発動時の目的	チェーン	処理結果
「避雷針」の発動を阻止しようとする。	チェーン3 盗賊の七つ道具	「避雷針」の効果を無効にする。
「サンダー・ボルト」の効果を相手に跳ね返そうとする。	チェーン2 避雷針	効果は立ち消えで使用終了。
相手フィールドのモンスターを全て破壊しようとする。	チェーン1 サンダー・ボルト	相手フィールドのモンスターを全て破壊。

バックアップ機能に関するご注意

- このカートリッジには、ゲームの成績や途中経過をセーブ（記録）しておくバックアップ機能がついています（リチウム電池内蔵）。
- むやみに電源スイッチをON/OFFする、電源スイッチをONにしたままカートリッジを抜き差しする、操作の誤り、端子部の汚れ、電池切れ、電池交換などの原因によってデータが消えてしまった場合、復元はできません。ご了承ください。

電池交換規定（カセット内蔵電池交換について）

- 取扱説明書の注意書きにしたがい、正常な状態で使用した上で内蔵電池が切れた場合、発売日より1年間は無償、1年が経過した場合は有償にて電池交換をいたします。
- 発売日より1年間以内でも、使用上の誤り、不当な修理や改造、お買い上げ後の移動、輸送、落下や、天災地変、火災、公害、塩害、異常電圧などによる電池消耗は有償となります。
尚、商品をお送りいただく前に、必ず電話連絡をお願いいたします。
- カセット内蔵電池の消耗、交換時には記憶していた内容が消失します。
その内容および、このソフトを使用したことによる損害、逸失利益または第三者からのいかなる請求においても、当社は一切その責任を負いませんのであらかじめご了承ください。
- 上記内容にもとづく電池交換は日本国内においてのみ有効です。
上記内容についてご不明な点等がございましたら、コナミカスタマーサポートセンターにご連絡ください。

010618

KONAMI
コナミ株式会社
〒105-6021 東京都港区虎ノ門4-3-1
●商品に関するお問い合わせは● TEL03-3344-3573
お客様相談室
ゲーム攻略方法、裏技等に関するご質問にはお答えできません。
コナミホットライン
「ナンバー・ディスプレイ」を利用しています。
営業時間:月曜日～金曜日(祝日を除く) 午前9時～午後7時まで
●故障に関するお問い合わせは お買い求めのお店、もしくは下記まで● TEL03-3344-6573
〒163-0448 東京都新宿区西新宿2-1-1
コナミ カスタマー サポートセンター
「ナンバー・ディスプレイ」を利用しています。
営業時間:月曜日～金曜日(祝日を除く) 午前9時～午後7時まで
最新情報満載、コナミのホームページ http://www.konami.com
eコマースはコナミスタイルドットコム http://www.konamistyle.com
KONAMI GOLDNET
KONAMIの無料メール配信サービス登録ページ http://www.goldnet.konami.co.jp/
最新情報はコナミテレホンサービス(毎月2・4月曜 内容一新):東京03-3436-2277 大阪06-6455-0477
電話はお間違えのないようにお願いします。上記連絡先は予告なく変更される場合がありますのでご注意ください。
制作:Konami Computer Entertainment Japan,Inc.(EAST) <http://www.kcej.com>